PARCOURS-ENQUÊTE
Niveau CYCLE 2 / CYCLE 3
Mode d'emploi à destination de l'enseignant

Munis d'un livret, vos élèves vont plonger dans l'Alésia gallo-romaine, mener une enquête et résoudre une énigme : identifier et localiser un objet exceptionnel mis au jour pendant les fouilles archéologiques en 1906. Durant cette quête, les élèves vont découvrir les monuments qui composaient la ville antique et appréhender le quotidien de ses habitants.

Matériel

A votre arrivée sur le site, nous vous remettrons :
- un livret "parcours-enquête" et un support pour chaque élève
- une version corrigée du livret pour chaque accompagnateur
- un sac contenant des reproductions d'objets antiques (voir détail au verso)

Attention : les crayons ne sont pas fournis. L'utilisation d'un stylo à bille est recommandée.

Déroulement et durée

Pour faciliter la progression des élèves non-lecteurs, prévoyez q'un accompagnateur leur lise les informations au fur et à mesure du parcours.
Selon le niveau, vos élèves pourront progresser individuellement, par petits groupes ou en classe entière. Devant chaque monument, en suivant les indications du livret, en observant les vestiges, en lisant la signalétique associée ou en manipulant une reproduction d'objet antique contenue dans le sac, vos élèves vont rassembler les lettres qui composent le nom de l'objet mystère.

Il est primordial que les élèves lisent attentivement le mode d'emploi du livret (p. 2-3) pour en comprendre le fonctionnement. La première partie, "Alésia, ville gallo-romaine" (p. 4-5), est à remplir dès votre entrée sur le site pour appréhender la ville dans son ensemble. Il est ensuite conseillé de suivre le déroulé du livret.

La durée du parcours-enquête est limitée à 1 h 30. Merci de respecter les horaires mentionnés sur votre programme.

Sac et reproductions

Les objets du sac ne devront être dévoilés que lorsque les élèves auront atteint le bâtiment ou le thème concerné. Le numéro attribué à chaque objet correspond au numéro du lieu (ex : le premier objet à sortir du sac porte le numéro 4 car il est associé aux thématiques du forum). Vos élèves commenceront par observer la reproduction. Puis, en leur lisant le commentaire associé, vous pourrez les aider à identifier et à interpréter cet objet.

Fin du parcours-enquête

Une fois l'enquête résolue, vous devrez retourner à l'accueil pour rendre la matériel prêté. Vos élèves recevront alors un feuillet. Ce document retrace la découverte de l'objet mystère et fournit les principales explications sur cet élément insolite.
Il est impératif de restituer le sac, l'intégralité de son contenu et les supports à l'accueil dès la fin de votre visite.

Le + : la statue de Vercingétorix

La dernière page du livret vous fournira les informations essentielles sur la statue de Vercingétorix que vous découvrirez également pendant cette journée à Alésia.

Bonne visite à vous !



Consignes de visite

Pour votre sécurité et le confort de tous, merci de :
- Ne pas dépasser les cordons de sécurité
- Ne pas marcher sur les vestiges
- Respecter la tranquillité des autres visiteurs

Contenu du sac

1 *volumen* en papyrus + une étiquette explicative (objet n°3)
1 bourse en cuir contenant 4 monnaies antiques + une étiquette explicative (objet n°4)
4 dés en os + une étiquette explicative (objet n°7)
1 strigile + une étiquette explicative (objet n°8)
1 sac en jute
1 flûte de pan + une étiquette explicative
2 rébus
2 livrets “parcours-enquête” corrigés et plastifiés (niveau cycle 2&3 et niveau collège)

LEXIQUE

Chenet : élément placé par paire dans une cheminée pour élever le bois et le faire brûler plus facilement.

Nymphe : divinité associée à la nature et représentée sous les traits d’une jeune fille nue dans la mythologie gréco-romaine.

Phalère : petite parure métallique, généralement circulaire, ornée d’un décor en relief, donnée comme décoration aux soldats romains. Cet élément se retrouve également sur le harnachement des chevaux pendant l’Antiquité.

Portique : galerie couverte dont les voûtes ou les plafonds sont soutenus par des colonnes, des piliers ou des arcades, et placée devant une façade.

Silène : satyre, père adoptif ou percepteur du dieu Dyonisos et dieu de l’ivresse.